

# 株式会社マーベラスエンターテイメント 2011年3月期 第2四半期決算説明会

2010年11月12日開催

東京証券取引所市場第二部  
証券コード:7844

# I . 2011年3月期 第2四半期累計の業績

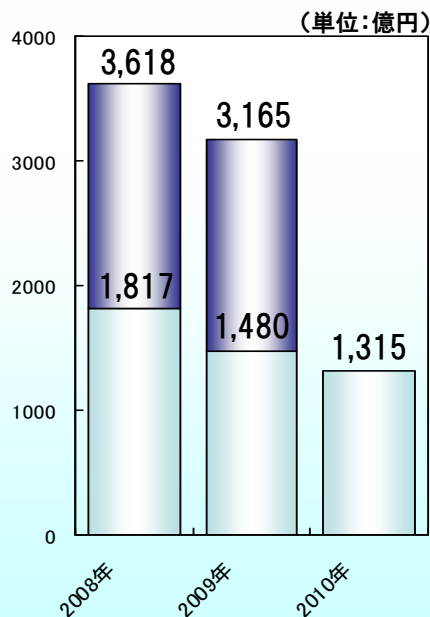
# I-1. 音楽映像業界の市場動向

## 市場動向の概況

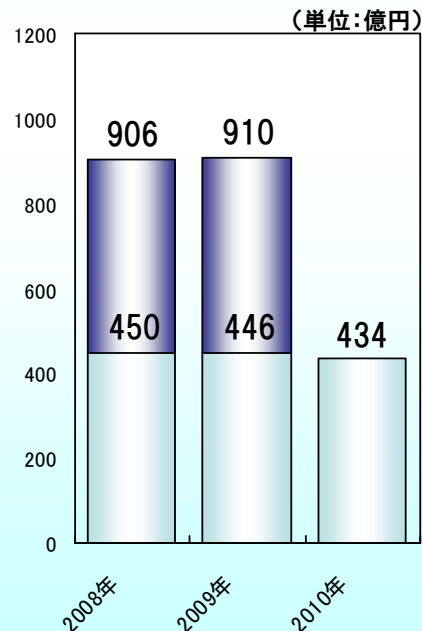
- ・音楽市場⇒音楽ソフト生産金額が前年同期比11.1%減の1,315億円となったことに加え、有料音楽配信売上金額も前年同期比2.6%減の434億円となり、2年連続で前年割れを記録
- ・映像市場⇒映像ソフト全体の総売上金額は1,194億円で前年同期比93.6%。ブルーレイの売上金額は前年同期比209%増の176億円、構成比も前年同期比8%増の14.8%と伸長

### 音楽

【音楽ソフト生産金額推移】



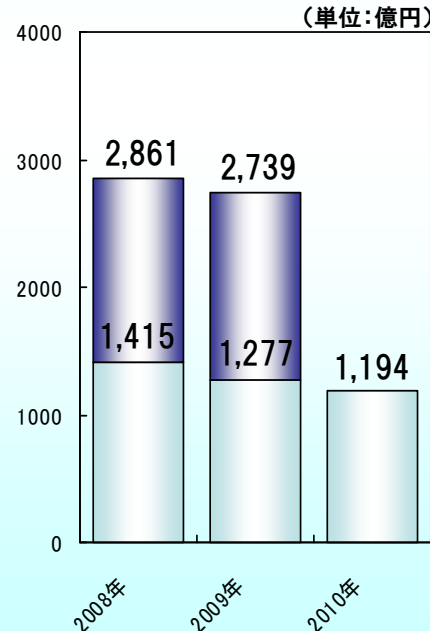
【有料音楽配信金額推移】



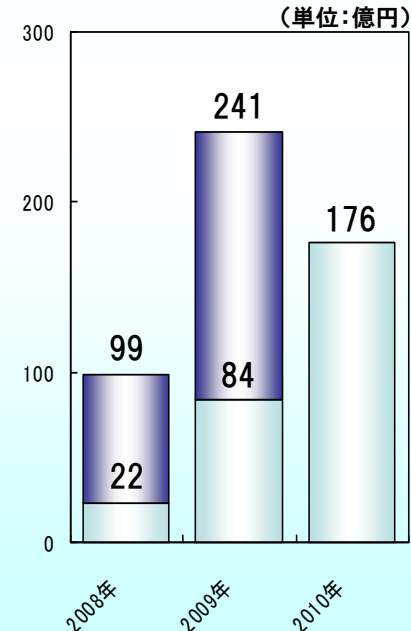
社団法人 日本レコード協会調べ

### 映像

【映像ソフト売上金額推移】



【ブルーレイ売上金額推移】  
(※2008年はHD DVDを含む)



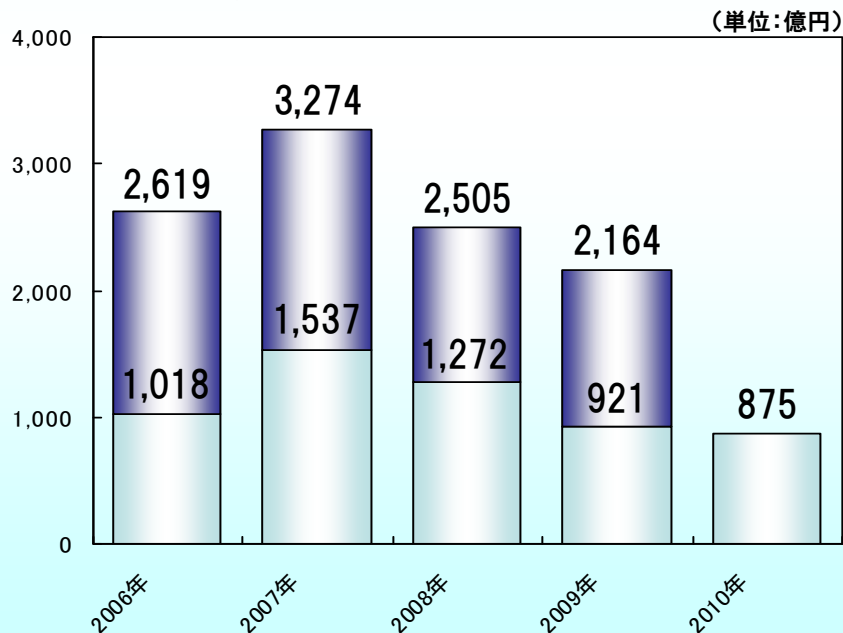
社団法人 日本映像ソフト協会調べ

## 市場動向の概況

- ・ハード市場は前年同期比5.1%減の875億円となったが、ソフト市場はミリオンヒットタイトルの牽引等により前年同期比11.1%増の1,408億円となり、ゲーム市場全体では前年同期比4.3%増の2,283億円と2年振りに前年を上回る
- ・発売タイトル数が前年同期の472タイトルから457タイトルに減少した一方、ゲームソフト販売本数ランキング上位10タイトルがソフト市場全体に占める割合は18%から32%へと増加し、大型シリーズ作品や大手ソフトメーカー作品の市場の寡占化傾向が加速

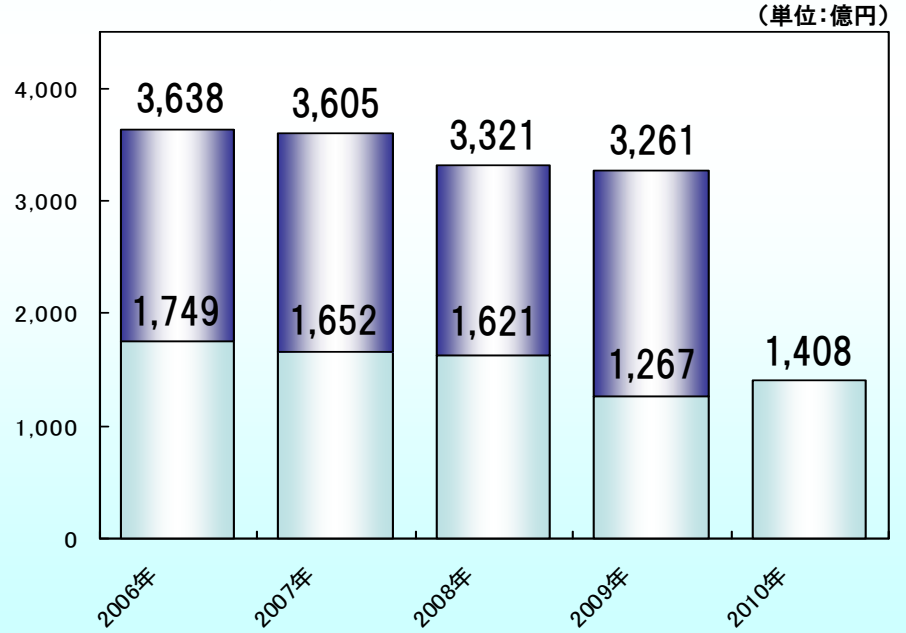
### ハード

【国内ハード市場規模推移】



### ソフト

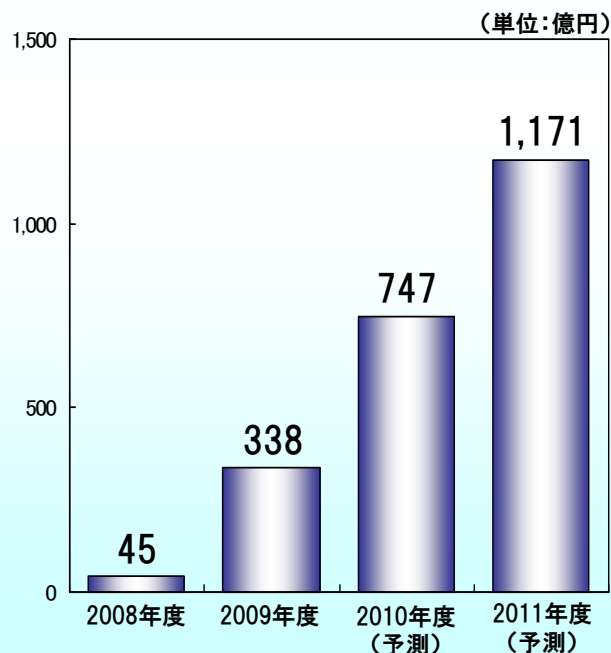
【国内ソフト市場規模推移】



## 市場動向の概況

- ・ソーシャルゲーム⇒SNS(ソーシャルネットワーキングサービス)上で提供され、SNSのユーザーがゲームを介してコミュニケーションが取れるオンラインゲーム
- ・mixiが2009年8月、モバゲータウンが2010年1月、GREEが2010年6月にそれぞれオープン化したことで、外部企業により数多くのタイトルが供給開始されたことに加え、多くのタイトルが「基本プレイ無料」で提供されていることからユーザーの引き込みや早期のマネタイズ化に成功し、市場が急激に拡大

【日本国内における  
ソーシャルゲーム市場規模推移と予測】  
(※ユーザー課金金額ベース)



矢野経済研究所推計

【ソーシャルゲームとオンラインゲーム・コンシューマゲームとの違い】

	ソーシャルゲーム		オンラインゲーム	コンシューマゲーム
	ソーシャルグラフ※	バーチャルグラフ※		
代表的なプラットフォーム	mixi、Facebook など	モバゲータウン、GREE など	ハンゲームなど	Wii、PS3、Xbox、DS など
ターゲット	SNSユーザー		ゲームユーザー	
タイトルの提供方法		オンライン		パッケージ
ゲーム内容の拡張性		拡張性有		拡張性無
遊ぶきっかけ求められる要素	コミュニケーション		ゲーム性	
コミュニティの構築	SNSベース		タイトルベース	基本なし

※ソーシャルグラフ: 既知の関係をSNSに持ち込むスタイル  
 バーチャルグラフ: 匿名ユーザー同士がコミュニティを形成するスタイル  
 ※上記マトリクスは一般論であり、例外も存在する

矢野経済研究所作成

# I -3. 2011年3月期 第2四半期累計の業績

(単位:百万円)

	10/3期 第2四半期 累計	11/3期 第2四半期累計				
		当初計画	9/27 上方修正	実績	前年同期比 増減額	当初計画比 増減額
売上高	4,347	3,500	4,500	4,564	+217	+1,064
営業利益または営業損失(△)	△264	50	400	467	+732	+417
経常利益または経常損失(△)	△300	20	357	429	+730	+409
当期純利益または当期純損失(△)	△279	17	350	421	+700	+404

## ポイント

＜前年同期比＞ 売上:増、営業利益・経常利益・当期利益:改善

- ・売上⇒音楽映像事業において定番シリーズを中心にCD・DVDのリピート受注が好調に推移した他、デジタルコンテンツ事業において国内で発売した新作タイトルの受注が好調に推移したこと等により前年同期と比較して増加
- ・利益⇒売上高の増加に加え、各種固定費の圧縮が進んだことや、前年同期に純損失を計上した英国子会社の当社保有全株式を売却したこと等により黒字転換

＜当初計画比＞ 売上・営業利益・経常利益・当期利益:達成

- ・CD・DVDのリピート受注や国内で発売した新作ゲームソフトの出荷本数、及び「ミュージカル『テニスの王子様』」の観客動員数と物販売上が当初の計画を上回り好調に推移

# I-4. 2011年3月期 第2四半期累計損益計算書

(単位:百万円)

	10/3期 第2四半期累計	11/3期 第2四半期累計	前年同期比 増減額
売上高	4,347	4,564	+217
売上原価	3,357	3,305	△51
販管費	1,255	791	△463
営業利益または営業損失(△)	△264	467	+732
営業外損益	△36	△38	△2
経常利益または経常損失(△)	△300	429	+730
特別損益	5	△5	△11
税引前当期利益または損失(△)	△295	423	+719
税引後当期利益または損失(△)	△279	421	+700

## ポイント

- ＜売上高＞ 2010年1月付で売却した英国子会社Rising Star Games分の売上減(△422百万円)をその他の各事業分野の好調な推移でカバー
- ＜売上原価＞ 各事業分野の売上増に伴う原価増があったものの、英国子会社分の原価減少(△418百万円)により連結では微減
- ＜販管費＞ 主に広告宣伝費の削減(△136百万円)、合理化に伴う人件費の削減(△69百万円)、本社移転に伴う地代家賃の削減(△36百万円)、役員報酬の削減(△20百万円)など、各種経費を圧縮

# I-5. セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	10/3期 第2四半期累計		11/3期 第2四半期累計		前年同期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	1,590	36.6	2,164	47.4	+574	+10.8
デジタルコンテンツ	1,981	45.6	1,726	37.8	△255	△7.8
舞台公演	776	17.9	674	14.8	△101	△3.1
合計	4,347	100.0	4,564	100.0	+217	—

セグメント利益	10/3期 第2四半期累計		11/3期 第2四半期累計		前年同期比 増減	
		構成比(%)		構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	206	—	437	—	+231	—
デジタルコンテンツ	△287	—	130	—	+417	—
舞台公演	28	—	97	—	+69	—
事業合計	△53	—	666	—	+719	—
調整額 (※10/3期は 「消去または全社」)	△211	—	△198	—	+13	—
合計	△264	—	467	—	+732	—

※ セグメント利益の調整額△198百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用です。

※ 10/3期までは「消去または全社」に全額含まれておりました、地代家賃等の一部経費につきまして、各事業部門の利益意識の向上を図るため、11/3期より、使用割合等に応じた各事業部ごとへの計上とするよう、付け替えを行っております。



# I -6. 2011年3月期 第2四半期累計貸借対照表

(単位:百万円)

	10/3期末	11/3期 第2四半期末	前期末比 増減額
流動資産	3,889	4,138	+248
固定資産	823	395	△428
資産合計	4,713	4,533	△179
流動負債	4,447	3,848	△599
固定負債	72	67	△5
負債合計	4,520	3,915	△604
純資産合計	193	617	+424

## ポイント

		09/3期末	11/3期 第2四半期末	前期末比 増減額
流動資産	デジタルコンテンツ	1,539	1,288	△250
流動資産	映像コンテンツ	156	219	+62
負債合計	借入金(短期・長期合計)	2,123	1,969	△154
純資産	株主資本合計	197	621	+424

# I -7. 2011年3月期 第2四半期累計キャッシュフロー計算書

(単位:百万円)

	10/3期 第2四半期累計	11/3期 第2四半期累計	前年同期比 増減額
営業活動によるキャッシュフロー	△167	+866	+1,034
投資活動によるキャッシュフロー	△123	+16	+140
財務活動によるキャッシュフロー	471	△155	△627
現金及び現金同等物の四半期末残高	1,280	1,602	+321

## ポイント

- 〈営業活動によるキャッシュフロー〉 主に、デジタルコンテンツの開発投資額の圧縮と国内新作1タイトル当たりの採算性改善により大幅増  
(前年同期は主に、デジタルコンテンツの開発投資が先行)
- 〈投資活動によるキャッシュフロー〉 主に、一部事業所の解約に伴う敷金の戻入発生  
(前年同期は主に、本社移転に伴う敷金の発生)
- 〈財務活動によるキャッシュフロー〉 主に、借入金の返済による支出  
(前年同期は主に、第三者割当増資による収入)

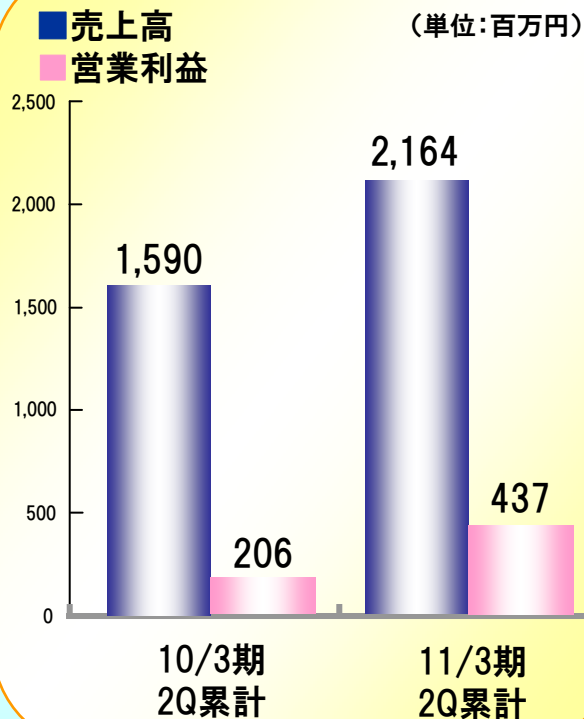
## Ⅱ. セグメント別の状況

# Ⅱ-1. 音楽映像事業①実績状況

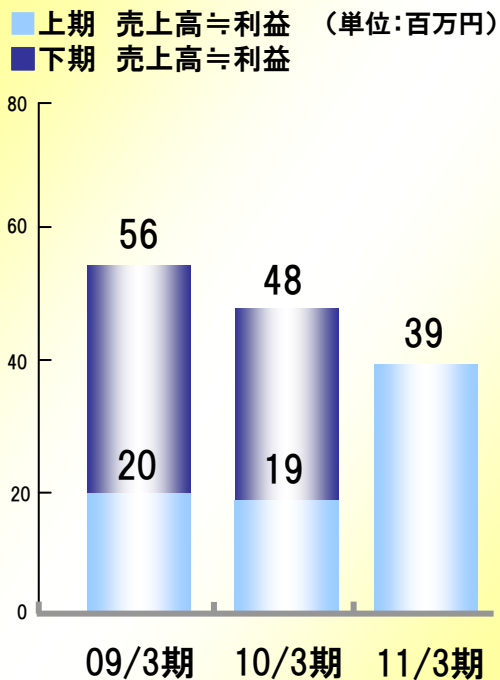
## 2011年3月期 第2四半期累計実績状況

- ・「プリキュア」シリーズ、「家庭教師ヒットマンREBORN!」、「ミュージカル『テニスの王子様』」関連DVDなど  
当社主力シリーズを中心にCD・DVDの受注が好調に推移
- ・「プリキュア」シリーズを中心に権利配分収入や配信収入が堅調に推移
- ・新規配信サイトの開拓や、映像配信における新たな配信スキームの導入により、配信売上高が増加
- ・DVD・ブルーレイ同時発売への取り組み強化により、ブルーレイの売上高が増加

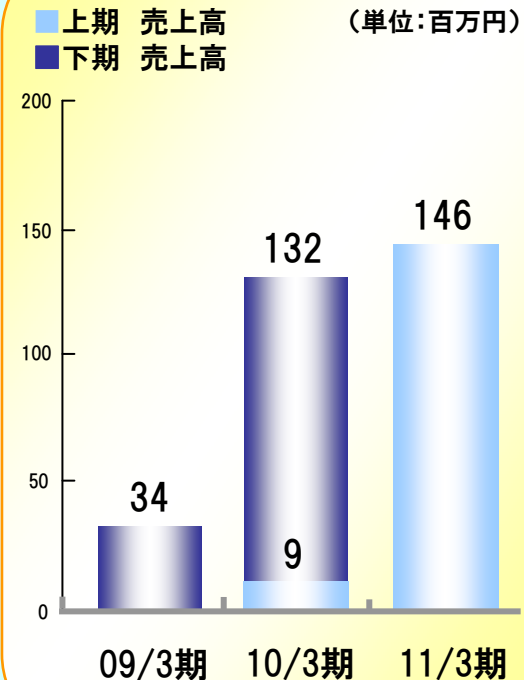
### 売上高・営業利益



### 配信売上高(音楽・映像合計)



### ブルーレイソフト売上高



## Ⅱ-1. 音楽映像事業②2011年3月期 上期作品(音楽)

- ・「プリキュア」シリーズ関連楽曲の新作・リピート受注が好調に推移
- ・専属アーティスト「古川 雄大」、「vistlip」の楽曲等を中心に商品を編成
- ・古川 雄大が2010年8月に東京・大阪・名古屋で初のライブツアーを開催し、全4公演で2,000人を超える観客を動員



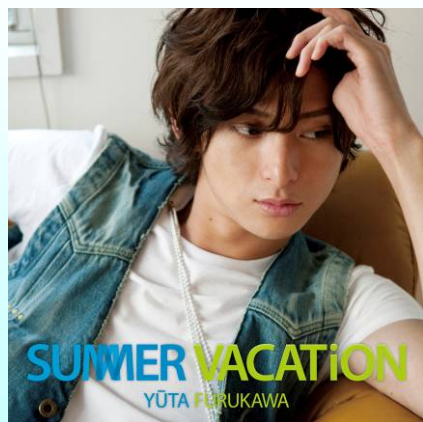
ハートキャッチプリキュア！  
「Alright！ハートキャッチプリキュア！  
／ハートキャッチ☆パラダイス！」  
(2010年3月期発売)

©ABC・東映アニメーション



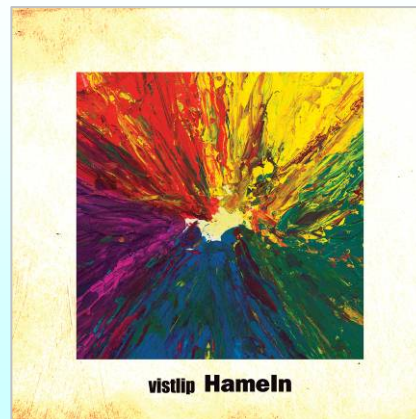
ハートキャッチプリキュア！  
「Tomorrow Song  
～あしたのうた～  
／HEART GOES ON」

©ABC・東映アニメーション



古川 雄大 2ndミニアルバム  
「SUMMER VACATION」

©MMV



vistlip 6thシングル  
「Hameln」

©MMV



# Ⅱ-1. 音楽映像事業③2011年3月期 上期作品(映像)

- ・「プリキュア」は新旧テレビシリーズ及び劇場公開作品ともに好調に推移
- ・「映画プリキュアオールスターズDX2」では、「プリキュア」シリーズ初のDVD・ブルーレイ同時発売を実施
- ・当上期に新たに放送を開始したアニメ4作品については、全ての作品でDVDとブルーレイの同時発売を実施
- ・「ミュージカル『テニスの王子様』」の1stシーズン完結の活況に伴い、関連映像商品が好調に推移



©ABC・東映アニメーション

「ハートキャッチ  
プリキュア！」



©2010 映画プリキュアオールスターズ2製作委員会

「映画プリキュアオールスターズDX2  
希望の光☆レインボー Jewelを守れ！」

「プリキュア」  
シリーズ初の  
DVD&ブルーレイ  
同時発売を実施



©天野明/集英社・テレビ東京・リボン製作委員会

「家庭教師ヒットマンREBORN!」



©水城正太郎/ホビージャパン・コンスタン魔術学院

「いちばんうしろの大魔王」



©BaseSon/真・恋姫無双製作委員会 2010

「真・恋姫+無双  
～乙女大乱～」



©ういんどみる・祝福のキャンペラ製作委員会

「祝福のキャンペラ」



©2010 沖田雅/アスキー・メディアワークス/  
オオカミさんと製作委員会

「オオカミさんと七人の仲間たち」



©許斐 剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト  
©許斐 剛/集英社・マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング

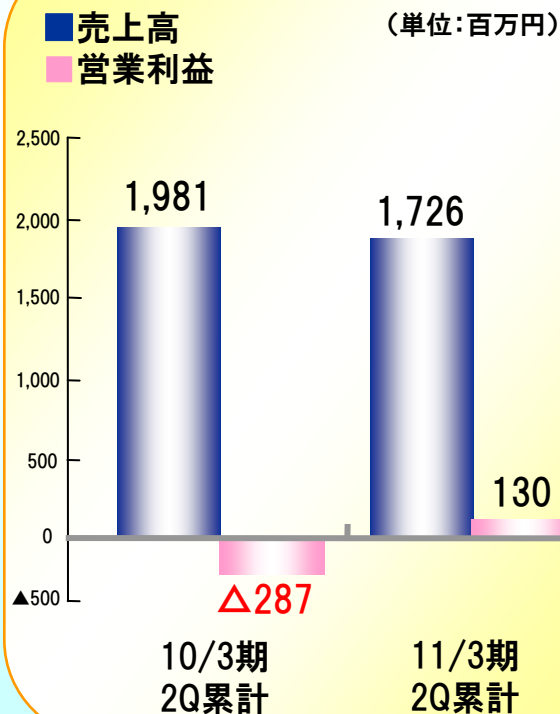
「ミュージカル『テニスの王子様』  
DVD各種

# Ⅱ-2. デジタルコンテンツ事業①実績状況

## 2011年3月期 第2四半期累計実績状況

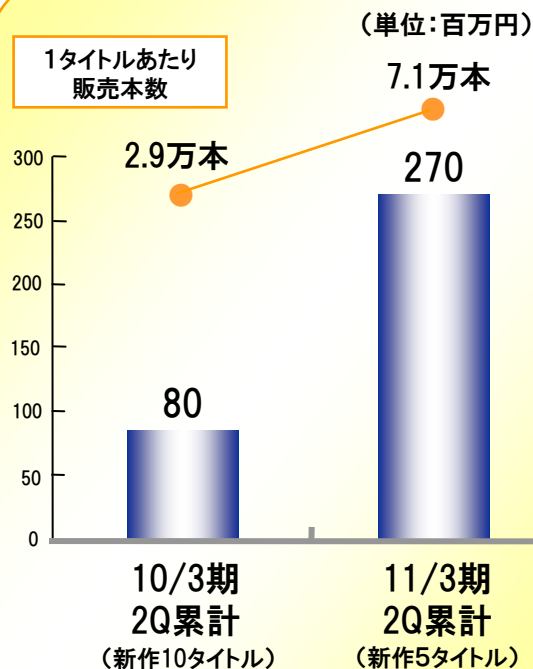
- ・国内で発売した新作5タイトル全てが、当初の販売計画を上回り好調に推移
- ・特に、「牧場物語 ふたごの村(DS)」が16万本、「フェイト/エクストラ(PSP)」が10万本を超えるヒットを記録
- ・英国子会社Rising Star Games Limitedの当社保有全株式を平成22年1月に売却したことにより  
 売上高は前年同期を下回ったものの、同子会社の損失分が減少したことに加えて、  
 1タイトルあたりの採算性が改善したことや各種固定費の圧縮に努めたこと等により、利益は改善

### 売上高・営業利益(合計)

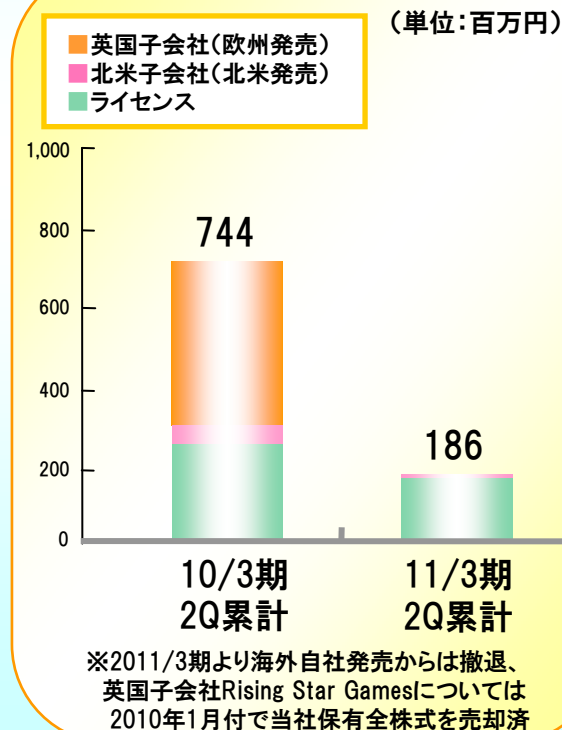


### 1タイトルあたり売上高

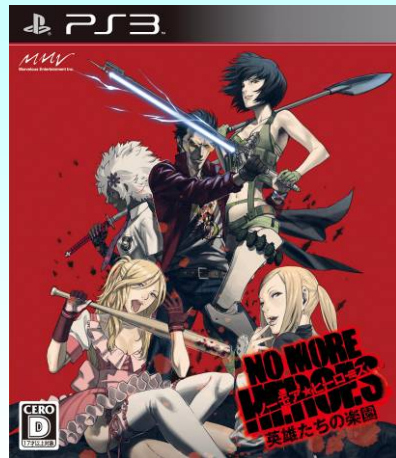
(※国内新作のみ)



### 海外売上高







©2010 Marvelous Entertainment Inc.

**NO MORE HEROES**  
英雄たちの楽園(PS3/Xbox360)



©2010 塩崎雄二・ワニブックス/一騎当千XXパートナーズ  
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

**一騎当千 XROSS IMPACT(PSP)**



©2010 Marvelous Entertainment Inc. All Rights Reserved.

**牧場物語 ふたごの村(DS)**



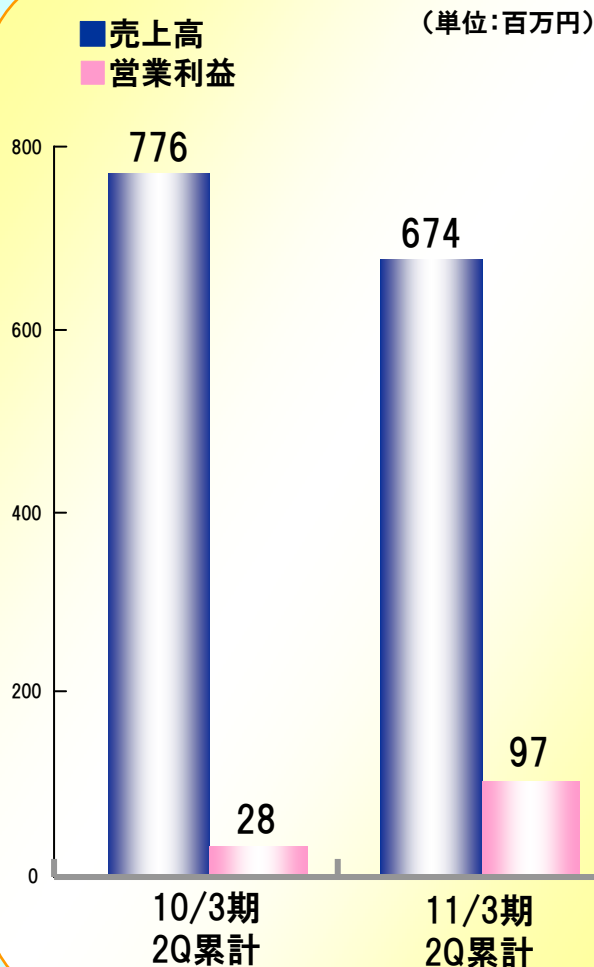
©TYPE-MOON ©2010 Marvelous Entertainment Inc.

**フェイト/エクストラ(PSP)**





## 売上高・営業利益



## 2011年3月期 第2四半期累計実績状況

### < ミュージカル『テニスの王子様』 >

- ・前期末に公演した「The Final Match 立海 Second feat. The Rivals」の後半公演、2010年5月に公演した「コンサート Dream Live 7th」、全33公演分の実績を計上
- ・「コンサート ドリームライブ7th」をもって1stシーズン完結、シリーズ累計観客動員数が100万人を突破  
⇒2011年1月より2ndシーズンの開幕が決定

### < その他作品 >

- ・2010年4月に公演した「ミュージカル『エア・ギア』 vs. BACCHUS Top Gear Remix」10公演分の実績を計上
- ・新たなシリーズ作品として定着した舞台「マグダラなマリア」の第三弾を、2010年8月に公演(20公演/実績計上は下期)

### < 全体 >

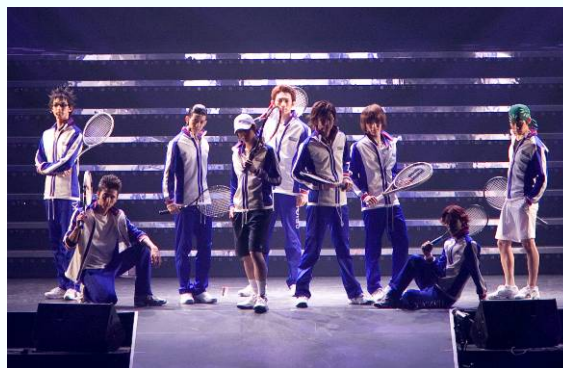
- ・全43公演分の実績を計上(前年同期は102公演分の実績を計上)
- ・前年同期と比較して計上公演数が減少したことから減収となったものの、「テニミュ」1stシーズンの完結に伴う公演の活況により観客動員及び物販売上が好調に推移したことに加え、開催地の適切な選定など効率的な運営を図った結果、利益は改善

## II-3. 舞台公演事業②2011年3月期 上期公演作品



「ミュージカル『エア・ギア』  
vs. BACCHUS Top Gear Remix」  
2010年4月 東京で全10公演  
約6,500人動員

©大暮維人・講談社/  
マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング



「ミュージカル『テニスの王子様』  
コンサート Dream Live 7th」  
2010年5月 神戸・横浜で全11公演  
約90,000人動員

©許斐 剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト  
©許斐 剛/集英社・マーベラスエンターテイメント・ネルケプランニング



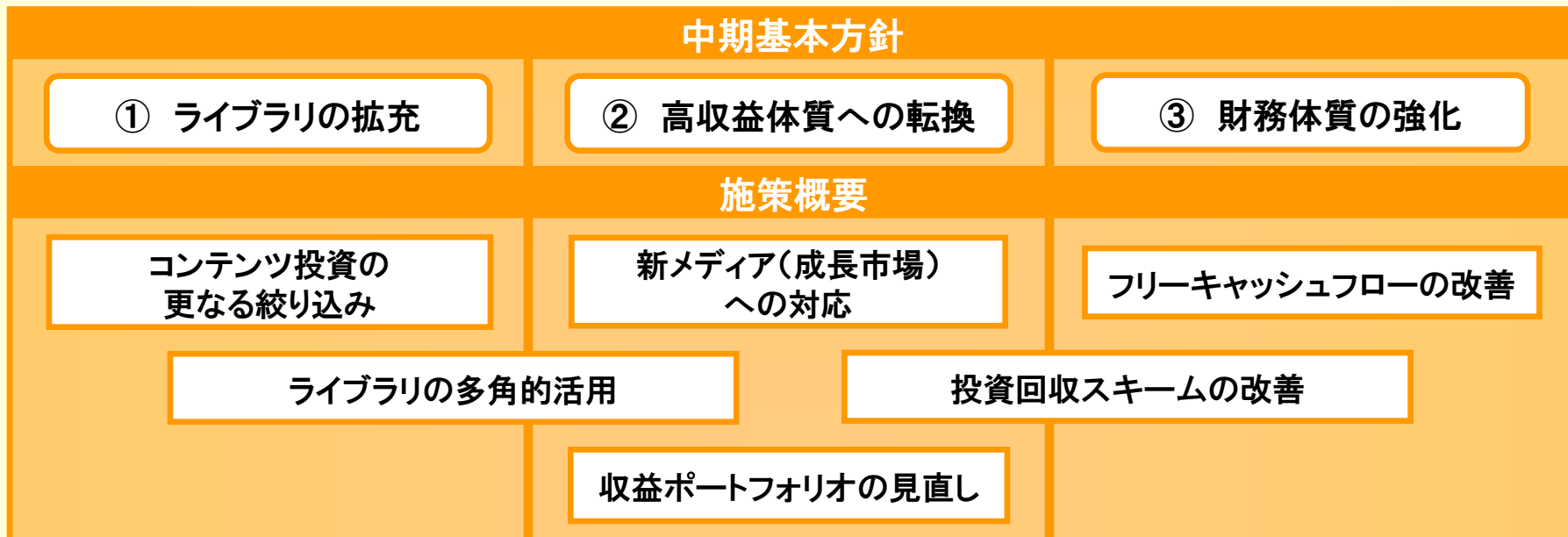
「マリア・マグダレーナ来日公演  
『マグダラなマリア』  
～マリアさんの夢は夜とかに開く！  
魔愚墮裸屋、ついに開店～」  
2010年8月 大阪・東京で全20公演  
約14,000人動員  
(※実績計上は下期)

©湯澤幸一郎/「マグダラなマリア」製作委員会

## Ⅲ. 2011年3月期 下期の事業戦略

# Ⅲ-1. 中期基本方針、各事業の取り組み

## ◆中期基本方針



## ◆各事業の取り組み

### 音楽映像事業

- 音楽ライブ売上・音楽配信売上の拡大
- ブルーレイへの対応
- 配信収入の獲得
- ユーザーニーズと合致した作品供給

### デジタルコンテンツ事業

- ブラウザゲームへの参入
- ポートフォリオの再構築
- 新しいハードへの対応
- 海外収入の獲得

### 舞台公演事業

- 新シリーズの創出
- ワンソース・マルチユース
- 事業間シナジーの創出

## Ⅲ-2. 2011年3月期(通期)の業績予想

(単位:百万円)

	10/3期	11/3期(予想)		前期比増減額 (修正後)
		当初予想	9/27修正(営業利益のみ)	
売上高	8,284	6,500	6,500	△1,784
営業利益	△1,668	160	180	+1,848
経常利益	△1,725	100	100	+1,825
当期純利益	△1,623	90	90	+1,713

### ポイント

#### < 音楽映像事業 >

- ・上期にTV放送したアニメ作品のパッケージ発売を行う他、旧作ライブラリの活用を強化し、商品構成を多様化

#### < デジタルコンテンツ事業 >

- ・パッケージ⇒下期に新作4タイトルを発売予定
- ・オンライン⇒「みんなで牧場物語」をはじめ、期中に複数のPC向けブラウザゲームをサービスイン予定

#### < 舞台公演事業 >

- ・2011年1月より「ミュージカル『テニスの王子様』2ndシーズン」が開幕
- ・2011年1月に新規舞台作品「『メモ・リアル』 the PARTY!」を公演

#### < 全社 >

- ・各種経営効率改善施策の推進

# Ⅲ-3. 2011年3月期(通期)セグメント別の構成比

(単位:百万円)

売上高	10/3期		11/3期			前期比増減(修正後)	
		構成比(%)	当初計画	修正計画	構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	3,596	43.4	3,200	3,200	49.2	△396	+5.8
デジタルコンテンツ	3,465	41.8	2,600	2,550	39.2	△915	△2.6
舞台公演	1,222	14.8	700	750	11.5	△472	△3.2
合計	8,284	100.0	6,500	6,500	100.0	△1,784	—

セグメント利益	10/3期		11/3期			前期比増減(修正後)	
		構成比(%)	当初計画	修正計画	構成比(%)		構成比(%)
音楽映像	451	—	350	400	66.7	△51	—
デジタルコンテンツ	△1,781	—	190	140	23.3	+1,921	—
舞台公演	77	—	40	60	10.0	△17	—
事業合計	△1,253	—	580	600	100.0	+1,853	—
調整額 (※10/3期は 「消去または全社」)	△415	—	△420	△420	—	△4	—
合計	△1,668	—	160	180	—	+1,848	—

※ セグメント利益の調整額△420百万円は、各報告セグメントに配分していない全社費用です。

※ 10/3期までは「消去または全社」に全額含まれておりました、地代家賃等の一部経費につきまして、各事業部門の利益意識の向上を図るため、11/3期より、使用割合等に応じた各事業部ごとの計上とするよう、付け替えを行っております。



# Ⅲ-4. 音楽映像事業 2011年3月期 下期作品

- ・音楽商品については、上期より引き続き「プリキュア」シリーズや専属アーティストの商品を中心に編成
- ・「ふたりはプリキュア」のDVD-BOXなど、旧作ライブラリのブルーレイ化やBOX化を推進
- ・出資映画「映画ハートキャッチプリキュア！花の都でファッションショー…ですか！？」が  
2010年10月30日より全国映画館にて上映中
- ・出資映画「プリキュアオールスターズDX3」が、2011年3月より全国映画館にて上映予定



©2010 映画ハートキャッチプリキュア！製作委員会

「映画ハートキャッチプリキュア！  
花の都でファッションショー  
…ですか！？」  
2010年10月30日より上映中



©ABC・東映アニメーション  
©2010 映画ハートキャッチプリキュア！製作委員会

「映画ハートキャッチプリキュア！  
花の都でファッションショー  
…ですか！？」主題歌シングル



©ABC・東映アニメーション

「ふたりはプリキュア」DVD-BOX

その他、上期にTV放送を行った  
作品の映像商品を順次発売



©水城正太郎 / ホビージャパン・コンスタン魔術学院



©BaseSon / 真・恋姫無双製作委員会 2010



©ういんどみる・祝福のカンパネラ製作委員会



©2010 沖田雅 / アスキー・メディアワークス /  
オオカミさんと製作委員会

< パッケージ >

・「NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE (Wii)」、「勇者30 SECOND(PSP)」、  
「ルーンファクトリー オーシャンズ(Wii/PS3)」等当社オリジナルシリーズの新作を発売



©Marvelous Entertainment Inc. ©Grasshopper Manufacture Inc.

NO MORE HEROES 2  
DESPERATE STRUGGLE(Wii)  
2010年10月21日発売



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

勇者30 SECOND(PSP)  
2011年2月10日発売予定



©2011 Marvelous Entertainment Inc.

ルーンファクトリー オーシャンズ  
(Wii/PS3)  
2011年2月24日発売予定



## < オンライン >

- ・当社キラーコンテンツ「牧場物語」のPC向けブラウザゲーム「みんなで牧場物語」を、2010年内にサービスイン予定
- ・その他、第3四半期に1タイトル、第4四半期に1タイトルをサービスイン予定



誰もが知っている牧場育成系  
ゲームのわかりやすさを追求

牧場



成長

牧場をにぎやかに  
発展させるという目的

みんなで  
牧場物語  
MINNA DE BOKANOKUNI

コミュニ  
ケーション



他のユーザーと協力して  
築き上げる達成感

箱庭



自分の好きなものを配置し、  
自分好みの箱庭を作成する  
喜び

2010年10月15日～17日 クローズドβテスト実施  
2010年11月2日～3日 第二回クローズドβテスト実施  
2010年内 オープンβテスト実施予定



2010年内 正式サービスイン予定

- ・基本プレイ無料
- ・アイテム課金により、通常プレイでは入手が困難なレアアイテムや課金でしか入手できない限定アイテム、プレイ時間を短縮してより快適にゲームプレイができるようになる便利アイテムなどの多彩なコンテンツを提供予定



# Ⅲ-6. 舞台公演事業 2011年3月期 下期作品

- ・2011年1月より「ミュージカル『テニスの王子様』 2ndシーズン」が開幕、  
第1弾となる「青学(せいがく)vs不動峰」公演を東京・大阪で開催予定(全44公演、実績計上は来期)
- ・2011年1月に、新規舞台作品「『メモリアル』 the PARTY!」を公演予定

MEMO-REAL  
the PARTY!

- ・成長過程にある若手俳優4人が、全員で1つのことに  
チャレンジする新企画
- ・キャストによる企画会議の様様を「まべちゃん」  
(ニコニコ動画内当社公式チャンネル)にて配信



チャレンジの集大成を当日の舞台上で発表

『メモリアル』 the PARTY!

2011年1月  
東京・名古屋・大阪 全8公演予定

©2010マーベラスエンターテイメント・ムービックプロモートサービス



ミュージカル『テニスの王子様』 青学vs不動峰

2011年1月～2011年2月  
東京・大阪 全44公演予定(※実績計上は来期)

©許斐 剛/集英社・NAS・テニスの王子様プロジェクト  
©許斐 剛/集英社・テニミュ製作委員会



**Marvelous Entertainment Inc.**

**株式会社 マーベラスエンターテイメント**

<http://www.mmv.co.jp>

この資料に掲載されている見通し、その他今後の予測・戦略などに関わる情報は、本資料の作成時点において、当社が合理的に入手可能な情報に基づき、通常予測し得る範囲で為した判断に基づくものです。しかしながら現実には、通常予測しえないような特別事情の発生または通常予測しえないような結果の発生等により、本資料記載の見通しとは異なる結果を生じるリスクを含んでおります。

当社と致しましては、投資家の皆様にとって重要と考えられるような情報について、その積極的な開示に努めて参りますが、本資料記載の見通しのみにより全面的に依拠してご判断されることはくれぐれもお控えなされるようお願い致します。

なお、いかなる目的であれ、当資料を無断で複写複製、または転送などを行わないようお願い致します。